

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan model permainan lacak kartu bilangan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep operasi hitung bilangan cacah di kelas III SDN Cibatutiga diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan model permainan lacak kartu bilangan terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep operasi hitung bilangan cacah di kelas III SDN Cibatutiga.
2. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model permainan lacak kartu bilangan sebagian besar siswa menunjukkan sikap yang positif. Siswa menjadi lebih senang dan aktif dalam mengikuti pelajaran matematika.

B. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran operasi hitung bilangan cacah dengan model permainan lacak kartu bilangan pada kelas III SD Negeri Cibatutiga, maka penggunaan metode permainan sekurang-kurangnya telah mengubah sikap siswa menjadi lebih tertarik terhadap matematika dengan aktivitas belajar yang semakin baik.

Selain itu, sebagian besar mereka menyenangi matematika dengan metode permainan dengan alasan cara belajar yang berbeda dari belajar

biasanya dan mereka merasa tidak tegang dalam menghadapi pelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti mengajukan rekomendasi sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah

Pembelajaran matematika dengan menggunakan model permainan sudah seharusnya diterapkan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar, karena dapat memotivasi siswa dalam belajar, berdiskusi dan menemukan cara pemecahan masalah.

2. Guru Kelas

Dalam penggunaan model permainan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator dalam membantu siswa memecahkan masalah yang sedang didiskusikan.

3. Para orangtua murid

Setelah orangtua menyediakan fasilitas penunjang anak untuk belajar di rumah seperti buku, tempat belajar khusus, dll, akan sangat membantu anak untuk belajar lebih baik dan semangat, karena dengan fasilitas belajar itu sangat dibutuhkan dalam belajar.

4. Pelaksanaan pembelajaran dengan model permainan menyarankan menggunakan media konkrit dan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa, sehingga dibutuhkan pengadaan sarana dan prasarana, biaya serta pemikiran yang lebih banyak dari guru dan siswa. Oleh karena itu diperlukan peran aktif, dukungan dan kerja sama semua pihak sekolah, terutama kepala.